NES-VD-SCN

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Disney ADVENTURES

In The Magic Kingdom

INSTRUCTION MANUAL

CAPCOM®

SWEDISH 3
DANISH 17
FINNISH 31

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

INNEHÅLL

Tänk på det här 4
Så här börjar du 5
Så här går det till..... 6
Använd programvalsknappen 7
Handkontrollen 9
Piratsjön 10
Spökhuset 11
Åskberget 12
Utopia 13
Rymdberget 14
Fienden 15

TÄNK PÅ DET HÄR

Läs noga igenom anvisningarna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

TÄNK PÅ DET HÄR

- **Det här är ett precisionstillverkat spel som innehåller komplicerad elektronik. Utsätt det inte för stötar eller extrema temperaturer och försök inte att öppna det.**
- **Rör aldrig vid spelets kontakter och låt dem inte bli fuktiga.**
- **Rengör aldrig med thinner, bensin, alkohol eller andra starka medel.**
- **Använd inte TV-apparater med back- (eller front-) projektion (Storbilds-TV) eftersom det kan bli problem med efterbilder på skärmen.**

SÅ HÄR BÖRJAR DU

1. Sätt i spelkassetten i TV-spelet och ställ strömbrytaren i läge ON (på). När Titelskärmen visas trycker du på Startknappen för att börja ett nytt spel.

2. Nu har du kommit till den skärm där du skall skriva in ditt namn. Flytta markören med Styrknappen och välj bokstäver som du markerar med A-knappen. Tryck på B-knappen om du markerat fel bokstav. Tryck på Start-knappen när du är färdig att gå vidare.

3. Musse Pigg, Kalle Anka och Långben dyker upp framför det Förhäxade slottet. Tryck på A-knappen för att läsa texten, eller tryck på Startknappen för att börja direkt.

SÅ HÄR GÅR DET TILL

Adventures in the Magic Kingdom innehåller sex olika spel. Fem av spelen baseras på attraktioner i parken och det sjätte är en frågesport om Disney-figurer. När du klarat av ett spel belönas du med en silvernyckel. När du fått alla sex nycklarna kan du fortsätta till den stora Paraden i det Förhäxade slottet.

ANVÄND PROGRAMVALSKNAPPEN

På väg genom parken eller vid flera av attraktionerna kan du få hjälp genom att trycka på Programvalsknappen. Du kommer till en Hjälpskärm där du får information och tillgång till föremål som kan hjälpa dig att klara nästa nivå.

På Hjälpskärmen ser du också hur många spelfigurer du har kvar, återstående tid (om du är vid en attraktion) och hur många nycklar och stjärnor du samlat.

ANVÄND PROGRAMVALSKNAPPEN (forts.)

Du kan samla stjärnor i alla attraktioner utom i Rymdberget. Där kan du använda stjärnorna för att byta till dig föremål som du har nytta av. Siffran bredvid föremålen visar hur många stjärnor de kostar. Tryck på A-knappen för att köpa. Du kan välja mellan de här föremålen:

Extraliv - Ger spelaren ett extra hjärta.

Osynlighet - Fienden kan inte skada dig så länge osynligheten verkar.

Frysning - Alla fiender stelnar en liten stund. OBS: Du skadas fortfarande om du skulle råka komma åt dem.

Spelaren får en stjärna för varje stjärna samlad i Spökhuset och i Pirathavet och 5 stjärnor för varje stjärna samlad i Utopia och på Åskberget.

HANDKONTROLLEN

Längre fram i häftet kan du läsa om hur du skall göra vid respektive attraktion. Men användningen av Startknappen och Vänster/Höger på Styrknappen är alltid det samma. Tryck på Startknappen för att göra paus. Vänster/Höger på Styrknappen styr spelfiguren, eller det fordon han åker i, åt vänster/höger.

FRÅGESPORT

När du går omkring i det Magiska Kungadömet möter du flera av Musses vänner. De ställer frågor till dig med anknytning till olika Disneyfigurer och äventyr. När du svarar rätt får du veta hur du skall gå för att komma till nästa figur. När du svarat rätt på den sista frågan, belönas du med en silvernyckel.

PIRATSJÖN

Sex bybor har kidnappats och nu måste du hjälpa till att befria dem. Innan du hittat det speciella ljuset, måste du undvika piraterna. Men när du hittat ljuset, kan du antingen kasta det mot fienden eller använda det för att avfyra kanonerna. När du hittat alla byborna, måste du tända eldsignalen för att avsluta nivån. När tiden börjar ta slut hör du en varningssignal.

Tryck på A-knappen för att hoppa. Ju längre du håller A-knappen nedtryckt, desto högre hopp. Kasta ljuset och avfyra kanonerna genom att trycka på B-knappen. Tryck Ner på Styrknappen för att huka.

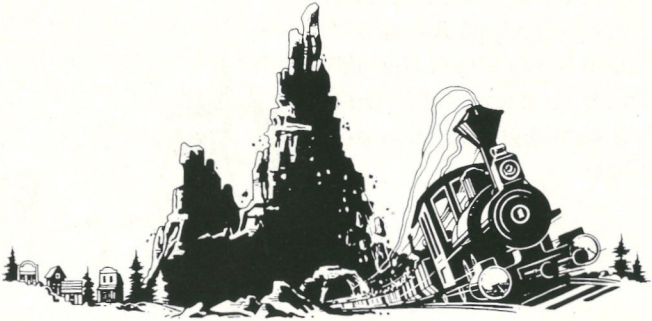
SPÖKHUSET

Här finns de läskigaste spökena i världen! Du börjar den här nivån med ett begränsat antal ljus (monstren avskyr ljus). Du måste samla extraljus på vägen genom den här mardrömmen och för att klara av Stormonstret, behöver du massor av ljus!

Tryck på A-knappen för att hoppa. Ju längre du håller A-knappen nedtryckt, desto högre hopp. Tryck på B-knappen för att kasta ljusen. Tryck Ner på Styrknappen för att ducka. OBS: Du kan kasta ljus samtidigt som du hoppar och springer.

ÅSKBERGET

Här gäller det att styra ett lastat tåg med kol genom en ganska besvärlig bana. Undvik återvändsspår, vakter och rullande stenblock på väg mot slutstationen. Tryck på B-knappen för att bromsa tåget.



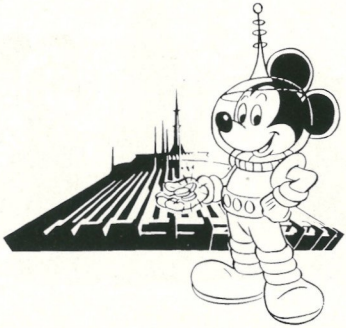
UTOPIA

Svarte Petter utmanar dig på en riktigt tuff biltävling. Besegra Svarte Petter och vinn ännu en av de eftertraktade silvernycklarna. Krocka inte med konerna vid sidan av vägen eftersom det gör att bilen går långsammare. Om du kör av är det bara att ta nya tag.

Tryck Upp och samtidigt på A-knappen för att växla upp. Tryck på B-knappen för att bromsa. OBS: Du kan inte hoppa över alla klyftor. Ibland måste du använda broarna.

RYMDBERGET

Tag plats bakom spakarna i rymdskeppet medan Musse Pigg sköter navigeringen och hjälper dig med anvisningarna för att komma till F-stjärnan. På skärmen ser du instrumentbrädan och en del av rymden. En av sex olika signaler tänds på skärmen och visar rätt väg. När en pil visar upp, ner, vänster eller höger, måste du trycka på rätt knapp på Styrknappen. När en meteor passerar utanför fönstret, visas en knapp till vänster eller höger på instrumentbrädan. Tryck på A-knappen om knappen visar sig på höger sida och på B-knappen om den dyker upp till vänster.



FIENDEN

GRAVSTENSSPÖKE

MASTERSPÖKE

DANSANDE SPÖKE

SKRIKANDE ZOMBIES

⚠ OBS ⚠

ANVÄND INTE TV-APPARATER MED FRONT- ELLER BACK-PROJEKTION.

Använd inte TV-apparater med front- eller back-projektion när Du spelar Nintendo TV-spel. TV skärmen kan skadas permanent om du visar stationära bilder eller mönster under en längre period. Nintendo kan inte hållas ansvarigt om din TV skadas. Denna effekt beror inte på att det skulle vara något fel på TV-spelet eller på spelkassetterna; andra stillbilder från video eller TV-sändningar kan ge liknande skador. Kontakta TV-försäljaren för ytterligare information.

INDHOLD

Sikkerhedsregler 18
Sådan starter du 19
Sådan spiller du 20
Statusskærm 21
Sådan styrer du personerne 23
De caribiske pirater 24
Spøgelseshuset 25
Store torden bjerg 26
Autopla 27
Rum bjerget 28
Fjender 29

SIKKERHEDSREGLER

Sørg for at læse de vigtige instruktioner i denne bog. Ved at følge instruktionerne og advarslerne, er du sikker på at få større spilleglæde i længere tid.

FORHOLDSREGLER

- **Dette spil er et højt udviklet spil. Udsæt det ikke for chok eller ekstreme temperatursvingninger. Prøv aldrig at åbne eller skille det ad.**
- **Rør ikke ved kontakterne på spillet; gør dem ikke våde eller beskidte. Dette kan beskadige spillet.**
- **Rens ikke med benzin, fortynder, alkohol eller ligenede væsker.**
- **Nintendo fraråder, at du anvender et fjernsyn med bagprojektion sammen med NES, da der kan opstå billedretention på skærmen.**

SÅDAN STARTER DU

1. Indsæt **Adventures in the Magic Kingdom** spillet i dit Nintendo Entertainment system og tænd for det. Titelskæmen vil komme frem. På dette sted, skal du vælge at starte et nyt spil ved at trykke på Startknappen.

2. På den næste side kan du skrive dit navn. Du kan skrive ved at bevæge pilene til de bogstaver du ønsker og trykke på A-knappen. Hvis du vil fjerne et bogstav, skal du trykke B-knappen. Når du har skrevet dit navn, så tryk Start og du kommer videre til næste niveau.

3. Mickey Mouse, Anders And og Fedtmule kommer frem foran det forheksede slot og forklarer. For at fortsætte deres dialog, skal du trykke på A-knappen. Du kan starte spillet fra dette niveau ved at trykke på START.

SÅDAN SPILLER DU

Der er seks forskellige spil **Adventures in the Magic Kingdom.** Fem af dem er attraktioner i parken og det sjette er en serie af Disney spørgsmål, der bliver stillet gennem Magic Kingdom. Når du afslutter et spil med succes, får du en sølvnøgle. Når du har samlet alle seks sølvnøgler, kan du gå videre til det forheksede slot for at begynde paraden.

STATUSSKÆRM

Mens du går gennem parken eller er ved attraktionerne, kan du trykke på Selectknappen for at hjælpe dine figurer. En Statusskæm vil fremkomme og du kan få informationer om ting, der kan hjælpe dig med at afslutte det næste niveau.

Denne skærm viser, hvor mange spillere der er tilgængelige, tilbageværende tid (hvis du er på en attraktion) og hvor mange nøgler og stjerner der er blevet samlet.

STATUSSKÆRM (Forts.)

Du kan samle stjerner i hver attraktion undtagen i Rum Bjerget. Byt stjernerne til hjælpsomme ting. Deres pris i stjerner er vist ved siden af dem. For at få en ting, skal du trykke på A-knappen. Tingene er:

Ekstra liv - Giver spilleren et ekstra hjerte i attraktion.

Usynlig - Fjender kan ikke skade dig, mens du er usynlig.

Frys - Alle fjender står stille i et kort øjeblik. Bemærk: Spilleren bliver skadet, hvis du rører dem mens de er fastfrosne.

Spilleren får 1 stjerne for hver stjerne der samles i Spøgelseshuset og hos de Caribiske Pirater, og 5 stjerner for hver stjerne, der samles i Autopia og Store Torden Bjerg.

SÅDAN STYRER DU PERSONERNE

Der er forskellige instruktioner for hver attraktion i dette spil. Dog går både Startknappen og venstre og højre pilene på Styringsknappen igen. Startknappen bruges til at pause spillet med. Ved at trykke venstre eller højre på Styringsknappen bevæger personerne sig (eller vognen han kører i) til venstre eller højre.

DISNEY SPØRGSMÅLENE

Mens du går gennem Magic Kingdom, møder du adskillige af Mickey Mouse's venner, Hver af dem stiller et spørgsmål om Disney figurer og begivenheder. Når du besvarer dem korrekt, fortæller de dig, hvor du skal møde den næste person. Når du har besvaret det sidste spørgsmål korrekt, får du en sølvnøgle.

DE CARIBISKE PIRATER

Seks landsbyboere er blevet kidnappet og du skal redde dem. Du skal undgå piraterne, indtil du finder det specielle lys. Dette lys kan du enten kaste mod fjender eller bruge til at tænde kanonerne. Når du har samlet alle landsbyboerne, skal du affyre signallyset for at gøre niveauet færdigt. Bemærk: Alle attraktionerne har begrænset tid. Du hører en advarende lyd, når tiden er ved at løbe ud.

A-knappen får personen til at hoppe. Jo længere du holder knappen nede, jo højere hopper han. B-knappen får ham til at kaste med lys og tænde for kanonens lunte. Ved at trykke pilen ned på Styringsknappen, får du personen til at dukke sig.

SPØGELSESHUSET

Dette hus har de uhyggeligste ånder og spøgelser i Magic Kingdom! Du starter dette niveau med et begrænset antal lys (uhyrerne hader lys). Du skal samle ekstra lys efterhånden, som du når videre gennem dette mareridt. Du skal bruge en masse lys til at slå Spøgelsesoverhovedet.

A-knappen får personen til at hoppe. Jo længere du holder knappen nede, jo højere hopper han. B-knappen får ham til at kaste med lys. Ved at trykke pilen ned på Styringsknappen får du personen til at dukke sig. Bemærk: Du kan kaste lys, mens du løber og hopper.

STORE TORDEN BJERG

I denne attraktion skal du styre et kultog over nogle temmelig barske spor. Undgå de blinde gange, ensrettede kryds og rullende sten på vejen mod endestationen. Tryk på B-knappen for at sænke farten på toget.

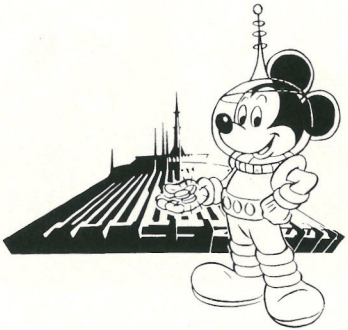
AUTOPIA

Pælebens Pete udfordrer dig til et hårdt billøb. Slå ham for at kræve en af Sølvnøglerne som sejrstrofæ. Vær forsigtig og kør ikke ind i en af vejafspærringerne ved banens side, eftersom dette sagtner bilens fart. Hvis du forlader banen, skal du starte forfra igen.

Du skifter gear ved at trykke pilen op, mens du trykker på A-knappen. Tryk på B-knappen for at bremse. Bemærk: Du kan ikke hoppe over alle hullerne. Nogle kræver en bro for at komme over.

RUM BJERGET

Du skal styre et rumskib, mens Mickey Mouse giver dig navigationssignaler til at nå stjerne "F". Skærmen viser styringspulten og udsigten over rummet. Et af seks signaler vil blinke på pultens miniskærm for at lede dit skib. Når en pil viser op, ned, til venstre eller til højre, skal du trykke disse retninger på Styringsknappen. Når en meteor kommer frem på hovedskærmen, ser du et billede af en knap på den venstre side af miniskærmen. Tryk A-knappen, hvis knappen er på den højre side, og B-knappen, hvis den er på den venstre side.



FJENDER

GRAVSTENSSPØGELSE

SPØGELSESOVERHOVED

DANSENDE SPØGELSER

SKRIGENDE ZOMBIER

⚠ ADVARSEL ⚠

BRUG IKKE DERES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PÅ PROJEKTION TV SYSTEMER.

(Projektion TV anvendes ofte i fly, samt på store væg skærme.)
Undgå helt at spille på Deres projektion TV, da dette kan fororsage varige skader på skærmen.
Nintendo frasiger sig ethvert ansvar i forbindelse med eventuelle skader, opstået ved spil på projektion TV.
Der er ingen feji i Deres NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, alle der anvender sig af samme teknik som NINTENDO (Computerspil og lign.), kan fororsage samme skader på Deres projektion TV. Kontakt venligst TV fabrikken for yderligere information.

SISÄLTÖ

Hoito-ohjeet 32
Pelin aloitus 33
Pelin pelaaminen 34
Select-toiminto 35
Pelihahmon ohjaaminen 37
Karibian merirosvot 38
Kummituskartano 39
Suuri ukkosvuori 40
Utopia 41
Avaruusvuori 42
Vihollishahmot 43

HOITO-OHJEET

Lue pelin käyttöohjeet huolellisesti. Kun noudatat tässä vihkosessa olevia ohjeita, nautit pelaamisesta enemmän ja kasettisi pysyy hyvässä kunnossa pitkään.

HOITO-OHJEET

- **Älä altista kasettiasi lämpötilan vaihteluille. Säilytä kasettia huoneen lämmössä.**
- **Älä koske kasetin johtimiin. Pidä kasettisi puhtaana ja pölyttömänä. Säilytä kasettia sen suojakotelossa.**
- **Älä yritä avata kasettia.**
- **Älä koskaan puhdista kasettiasi millään syövyttävällä aineella. Saatat vahingoittaa kasettia.**
- **Pelaa n. 2 metrin päässä televisiosta.**
- **Pidä n. 10-20 minuutin pituinen tauko joka toinen tunti, kun pelaat jatkuvasti. Näin säästät pelikasettiasi.**

PELIN ALOITUS

1. Aseta **Adventures in the Magic Kingdom**-pelikasetti Nintendo-keskusyksikköösi ja paina laitteen virta päälle. Näet rudussa pelin nimen. Valitse uusi peli painamalla START-näppäintä.

2. Seuraava sivu on Name Entry-sivu (nimen ilmoittaminen). Voit kirjoittaa oman nimesi peliin siirtämällä nuolta haluamasi kirjaimen kohdalle ja painamalla A-nappia. Paina B-nappia, jos haluat vaihtaa valitsemasi kirjaimen. Paina START-näppäintä, kun olet kirjoittanut nimesi, niin siirryt seuraavan vaiheeseen.

3. Mikki Hiiri, Aku Ankka ja Hessu ilmestyvät noidutun linnan ulkopuolelle. Paina A-nappia, niin näet hahmojen keskustelevan keskenään. Tässä vaiheessa voit myös aloittaa pelaamisen painamalla START-näppäintä.

PELIN PELAAMINEN

Adventures in the Magic Kingdom-pelissä on oikeastaan kuusi eri peliä. Viisi peliä sijoittuu puiston eri nähtävyyspaikkoihin ja kuudes peli on Disney-aiheinen tietokilpailu, jonka kysymyksiä on kaikkialla Magic Kingdomissa. Aina kun selviydyt yhdestä pelistä, saat hopea-avaimen. Kun olet kerännyt kaikki kuusi hopea-avainta, pääset noiduttuun linnaan aloittamaan paraatin.

SELECT-TOIMINTO

Kun kävelet puistossa tai sen nähtävyyspaikoissa, voit painaa SELECT-näppäintä auttaaksesi hahmoasi. Näet ruudussa valikon, josta saat tietoja ja esineitä, jotka helpottavat sinua selviytymään seuraavasta pelivaiheesta.

Valikosta näet myös saatavilla olevien pelaajien lukumäärän, jäljellä olevan peliajan (jos olet jossakin nähtävyyspaikassa) sekä montako avainta ja tähteä olet kerännyt.

SELECT-TOIMINTO (jatkuu)

Voit kerätä tähtiä kaikissa muissa nähtävyyspaikoissa paitsi Avaruusvuorella (Space Mountain). Avaruusvuorella voit vaihtaa tähtiä hyödyllisiin esineisiin. Esineisiin käytettävien tähtien määrä näkyy esineen vieressä. Saat esineen painamalla A-nappia. Esineet ovat:

Lisäelämä - Pelaaja saa lisäsydämen nähtävyyspaikassa.

Voittamattomuus - Vihollishahmot eivät vahingoita sinua, kun käytät tätä esinettä.

Jähmettyminen - Kaikki viholliset jähmettyvät hetkeksi paikoilleen. Huom: Vahingoitut, jos kosket jähmettyneeseen viholliseen.

Pelaaja saa yhden tähden kustakin Kummituskartanossa ja Karibian Merirosvoilta keräämästään tähdestä, ja 5 tähteä Autopiassa ja Suurella Ukkosvuorella keräämästään tähdestä.

PELIHAHMON OHJAAMINEN

Peliohjeet eroavat nähtävyyspaikasta riippuen. START-näppäin ja ristiohjaimen vasen ja oikea suunta ovat kuitenkin samat kaikissa nähtävyyspaikoissa: Peli taukoaa painamalla START-näppäintä. Kun painat ristiohjainta vasemmalle tai oikealle, siirtyy hahmo (tai hahmon ohjaama ajoneuvo) vasemmalle tai oikealle.

DISNEY-TIETOKILPAILU

Kun kävelet Magic Kingdomin halki, tapaat useita Mikki Hiiren ystäviä. Nämä ystävät kysyvät sinulta yhden Disney-hahmoihin tai -tapahtumiin liittyvän kysymyksen. Kun vastaat kysymykseen oikein, paljastaa hahmo sinulle seuraavan hahmon olinpaikan. Kun vastaat viimeiseen kysymykseen oikein, saat hopea-avaimen.

KARIBIAN MERIROSVOT

Kuusi kylän asukasta on kidnappattu, ja sinun on pelastettava heidät. Sinun on vältettävä merirosvoja, kunnes löydät erikoiskynttilän. Voit joko heittää kynttilän vihollishahmoja kohti tai sytyttää sillä kanuunaan. Kun olet vapauttanut kaikki kyläläiset, on sinun sytytettävä merkkituli, jotta selviydyt tästä pelistä. HUOM: Kaikkien nähtävyyspaikkojen peliaika on rajoitettu. Kuulet varoitusäänet, kun peliaika lähenee loppuaan.

Hahmo hyppää, kun painat A-nappia. Mitä pidempään painat nappia, sitä korkeammalle hahmosi hyppää. Kynttilän heitto ja kanuunojen sytyttäminen tapahtuu B-nappia painamalla. Hahmosi kyyristyy, kun painat ristiohjainta alas.

KUMMITUSKARTANO

Täältä löydät Magic Kingdomin pelottavimmat haamut ja pahat henget! Tason alussa sinulla on rajoitettu määrä kynttilöitä hallussasi (hirviöt vihaavat valoa). Sinun on kerättävä lisää kynttilöitä, kun kuljet tämän painajaismaisen alueen halki. Tarvitset kasoittain kynttilöitä päihittääksesi Master Spectren!

Hahmo hyppää, kun painat A-nappia. Mitä kauemmin painat, sitä korkeammalle hahmosi hyppää. Heitä kynttilöitä painamalla B-nappia. Hahmosi kyyristyy, kun painat ristiohjainta alas. HUOM: Voit heittää kynttilöitä samalla, kun joukset ja hyppäät.

SUURI UKKOSVUORI

Tässä nähtävyyspaikassa sinun on ohjattava hiilijunaa kiperien paikkojen halki. Vältä umpikujia, väärässä asennossa olevia tasoristeyksen ohjaajia ja vieriviä kivilohkareita samalla, kun suunnistat kohti Pääteasemaa. Voit hidastaa junan vauhtia painamalla B-nappia.

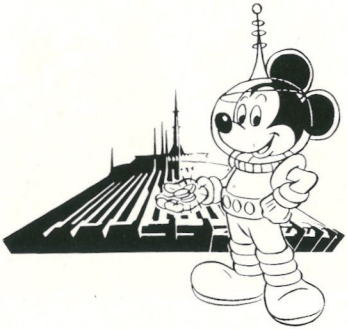
UTOPIA

Peg Leg Pete haastaa sinut kovaan ja jänittävään kilpa-ajoon. Päihittämällä hänet saat hopea-avaimen ja palkintopokaalin. Varo merkkipaaluihin ja tien laitoihin törmäämistä, koska tällöin vauhtisi hidastuu. Jos ajat radalta ulos, on sinun aloitettava rata alusta uudelleen.

Saat suuremman vaihteen, kun painat samanaikaisesti A-nappia ja ristiohjainta ylös. Jarruta painamalla B-nappia. HUOM: Et pysty hypäämään kaikkien aukkojen yli. Joidenkin aukkojen päällä on oltava ehjä silta, jotta pääset yli.

AVARUUSVUORI

Ohjaat avaruusalusta samalla, kun Mikki Hiiri ohjaa sinut löytämään tähden "F". Näet komentoaluksen ja osan avaruutta. Yksi kuudesta merkkivalosta välkkyy aluksen miniruudussa; se ohjaa alustasi oikeaan suuntaan. Kun näet ylös, alas, vasemmalle tai oikealle osoittavan nuolen, paina ristiohjainta nuolen osoittamaan suuntaan. Kun pääkatselunäyttöön ilmestyy meteori, näet painonapin kuvan miniruudun vasemmalla tai oikealla puolella. Paina A-nappia, jos kuva on miniruudun oikealla puolella, ja B-nappia, jos nappi on miniruudun vasemmalla puolella.



VIHOLLISHAHMOT

HAUTAKIVEN PAHA HENKI

MASTER SPECTRE

TANSSIVAT AAVEET

HUUTAVAT ZOMBIET

⚠VAROITUS ⚠

Älä käytä edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Älä käytä Nintendo Entertainment Systemiäsi eikä Nintendo pelikasetteja edestä hejastettavan eikä taustahejastus television kanssa.

Hejastus televisiosi kuvaruutu saattaa vahingoittua täydellisesti jos sen kanssa pelataan pelejä joissa esintyy esim. kiinteitä, liikkumattomia jaksoja tai alueita. Sama vahinko voi käydä jos pelattava peli asetetaan tauolle. Jos käytät hejastus televisiotasi Nintendo peleissä, Nintendo sanoutuu irti kaikista mahdollisista syntyneistä vahingoista. Mahdolliset vahingot elvät johdu viallisista Nintendo peleistä tai peliyksiköstä, koska myös muut kiinteät tai toistuvut kuvat saattavat vahingolttaa hejastus television. Lisätletoja varten, ota yhteys TV valmistajaan tai maahantuojaan.

CAPCOM®

PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Imported to Scandinavia by Bergsala AB,
Kungsbacka, Sweden

©The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1990

Printed in Japan